

KOREAN INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE

KOREAN PATENT ABSTRACTS

(11)Publication number: **1020000072204 A**
 (43)Date of publication of application: **05.12.2000**

(21)Application number: **1020000047496**
 (22)Date of filing: **17.08.2000**

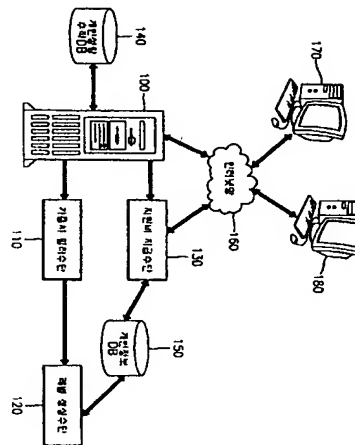
(71)Applicant: **JACCLICK CO., LTD.**
 (72)Inventor: **JU, MIN SEOK
 KIM, NAM JEONG
 KIM, YU SEOK**

(51)Int. Cl **G06F 17 /00**

(54) APPARATUS AND METHOD FOR OPERATING INTERNET SITE USING RPG

(57) Abstract:

PURPOSE: An apparatus and method for operating an internet site using a RPG(Role Playing Game) is provided for accumulating an experience using a weight and growing an avatar of a customer and providing an activity desire to a customer. CONSTITUTION: An apparatus includes a web server (100), a weight filtering unit(110), a level generation unit(120), a support cost paying unit(130), a personal trend tracing DB(140), a personal information DB(150), an internet network(160) and user PC(170 and 180). The web server(100) groups a material view, a material providing and a recommended score evaluation in accordance with a reference such as other services provided from an operation company with respect to a product information to an internet site using an internet network(160).



COPYRIGHT 2001 KIPO

Legal Status

Date of request for an examination (20000817)
 Notification date of refusal decision ()
 Final disposal of an application (registration)
 Date of final disposal of an application (20020627)
 Patent registration number (1003507200000)
 Date of registration (20020817)
 Number of opposition against the grant of a patent ()
 Date of opposition against the grant of a patent ()
 Number of trial against decision to refuse ()
 Date of requesting trial against decision to refuse ()

(19) 대한민국특허청(KR)

(12) 공개특허공보(A)

| | | |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| (51) Int. Cl. | (11) 공개번호 | 특2000-0072204 |
| G06F 17/00(조기공개) | (43) 공개일자 | 2000년12월05일 |
| (21) 출원번호 | 10-2000-0047496 | |
| (22) 출원일자 | 2000년08월17일 | |
| (71) 출원인 | 주식회사 자클릭, 김유석 대한민국 137-040 서울특별시 서초구 반포동 82-22 | |
| (72) 발명자 | 김유석 대한민국 121-100 서울특별시마포구노고산동31-90르메이에르타운 II 1307호 김남정 대한민국 142-063 서울특별시강북구번3동주공아파트206동210호 주민석 대한민국 121-190 서울특별시마포구창전동437번지삼성아파트104동401호 | |
| (74) 대리인 | 이영필 최흥수 이해영 | |
| (77) 심사청구 | 있음 | |
| (54) 출원명 | 알피지를 이용한 인터넷 사이트 운영 장치 및 방법 | |

요약

본 발명은 소비자가 해당 인터넷 사이트에서 제공하는 자료 수집을 위하여 운영되는 특성화 서비스상에서 행하는 모든 행동에 대하여 가중치를 가지고 경험치를 누적하여 소비자의 아바타(avatar)를 성장시키고 소비자 개인에게 활동 의욕을 불러 일으키게 하는 RPG(Role Playing Game)의 성장 체계를 이용하는 인터넷 사이트 운영 장치 및 방법에 관한 것으로,

본 발명의 특징은, 소비자가 접속하는 인터넷 사이트의 활성화를 위한 장치에 있어서, 상기 소비자가 상기 인터넷 사이트를 접속하는데 따른 상품 정보에 대한 특정 데이터를 추출하는 웹서버; 상기 웹서버에서 추출된 특정 데이터를 받아 중요도에 따라 가중치를 적용하여 상기 소비자의 전체적인 활동 수치를 균형적으로 평가하는 가중치필터수단; 상기 가중치필터수단에서 가중치가 적용된 특정 데이터의 각 항목별 레벨 값을 설정하는 레벨생성수단; 상기 웹서버에서 추출된 특정 데이터를 평가하여, 활동 지원비를 결정하여 상기 소비자에게 제공하는 지원비지급수단; 상기 인터넷 사이트의 특성화 서비스에서 벌어지는 상기 소비자의 모든 행동 정보를 항목에 따라 중앙집중적으로 저장하는 개인성향추적데이터베이스; 및 상기 레벨생성수단에서 생성된 상기 소비자의 레벨 값을 포함한 개인 정보를 저장하고, 저장된 레벨 값을 상기 지원비지급수단으로 보내는 개인정보데이터베이스를 포함하는데 있다.

이와 같이 본 발명은 인터넷 사이트에 접속하는 소비자들이 행하는 각종 행동을 보상하기 위하여 활동지원비가 주어지지 않는 서비스를 이용할 경우에는 행동 자료를 수집하여 가중치를 적용하여 활동의 정도를 균형있게 평가하고, 그 결과를 소비자 등급에 반영하며, 활동지원비가 주어지는 서비스를 이용할 경우에는 실시간으로 운영되는 소비자 등급에 따라 활동지원비가 주어지는 크기가 달라지는 것을 통해 소비자의 관심도를 높일 수 있는 이점이 있다. 또한, 소비자 개인의 활동도를 정책적으로 정함에 따라서 소비자의 행동 성향을 짧은 시간안에 알 수 있으며, 쇼핑물에 적용할 경우 소비자 개인의 활동을 상품의 종류 단위에 맞추어 각 능력치를 운영함으로써 그 능력치에 따라서 소비자 개인이 어떤 종류의 상품에 관심이 있는지 별도의 시간을 들여서 추적할 필요없다.

대표도

도1

색인어

RPG, 소비자 성향, 활동 지원비

명세서

도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명에 따른 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 장치의 구성도,

도 2는 본 발명에 따른 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 방법의 흐름도,

도 3은 본 발명에 따른 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 방법의 다른 흐름도.

<도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명>

100 : 웹서버 110 : 가중치필터수단
120 : 레벨생성수단 130 : 지원비지급수단
140 : 개인성향추적DB 150 : 개인정보DB
160 : 인터넷망 170, 180 : 사용자PC

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 알피지(RPG : Role Playing Game)를 이용한 인터넷 사이트 운영 장치 및 방법에 관한 것으로, 보다 상세하게는 소비자가 해당 인터넷 사이트에서 제공하는 자료 수집을 위하여 운영되는 특성화 서비스상에서 행하는 모든 행동에 대하여 가중치를 가지고 경험치를 누적하여 소비자의 아바타(avatar)를 성장시키고 소비자 개인에게 활동 의욕을 불러 일으키게 하는 RPG(Role Playing Game)의 성장 체계를 이용하는 인터넷 사이트 운영 장치 및 방법에 관한 것이다.

최근, 인터넷 사이트의 폭발적인 증가가 이루어지고 있는 바, 수익성있는 모델에 의한 인터넷 사이트의 활성화 방안이 다각도로 이루어지고 있다. 인터넷 사이트를 활성화하기 위한 방안으로 보통 회원 등급을 비회원, 준회원, 정회원 등으로 나누며, 각 회원들의 활동에 대한 평가를 운영 업체의 대표진들이 행한다. 또한, 인터넷 사이트를 성장시키기 위하여 사이트를 방문하는 소비자의 행동 패턴(Pattern)에 대한 자료 수집을 하는데, 이 자료 수집의 방법으로 클라이언트(Client)쪽에 추적 프로그램을 설치하거나 서버(Server)쪽 추적 관문을 통한다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

그런데, 이와 같은 일반적인 인터넷 사이트 운영 방법은 다음과 같은 문제점이 발생한다.

인터넷 사이트를 운영하는 운영업체의 대표진이 소비자 활동에 대한 평가를 함으로써 공정한 기준을 가지고 소비자 활동을 평가해서 활동 동기를 부여하는데 객관성이 결여되며, 성장 자체가 특정 인터넷 사이트의 활성화로 직접적으로 연결되지 않으며 소비자 개인에게도 특별한 이점이 없다. 또한, 소비자들의 인터넷 사이트상의 활동을 인터넷 운영 업체쪽에서 원하는 방향으로 이끌어내지 못한다.

따라서, 본 발명은 이와 같은 문제점을 해결하기 위한 것으로서, 본 발명은 소비자 개인별로 차별화한 개성을 부여하기 위해서 인터넷 사이트의 정보 수집을 위해 특성화한 서비스에서 일어나는 소비자 개인의 모든 활동이 저장, 유지되고 있는 비공개 고객 성향 추적 데이터베이스를 만들어 개인 활동의 히스토리(History)를 저장, 유지하는 RPG 게임의 성장 체계를 도입한 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 장치 및 방법을 제공하는데 그 목적이 있다.

본 발명의 다른 목적은 소비자 개인의 개성 표출 욕구를 자극하기 위해서 운영 업체에서 정책적으로 결정한 RPG 가중치에 개인의 활동 자료인 비공개 고객 성향 추적 데이터베이스의 자료를 연산시켜 능력치와 고객 등급을 만들고 그에 따른 성장 체계를 가진 RPG 게임의 성장 체계를 도입한 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 장치 및 방법을 제공하는데 있다.

본 발명의 또 다른 목적은 소비자 개인의 등급과 성장도에 따른 금전적 혜택을 통한 현실적 참여 욕구를 자극하기 위해서 소비자 개인의 활동중 일부가 다른 소비자들에 의해 실시간적으로 자동 평가되고 그에 따른 활동 지원비가 자동 계산되는 RPG 게임의 성장 체계를 도입한 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 장치 및 방법을 제공하는데 있다.

본 발명의 또 다른 목적은 소비자들에게 등급에 관한 직접적인 관심과 호응을 불러일으켜 인터넷 사이트를 활성화 시키기 위해서 특정 등급 이상에서만 질문과 답변을 할 수 있도록 기회를 부여하는 RPG 게임의 성장 체계를 도입한 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 장치 및 방법을 제공하는데 있다.

발명의 구성 및 작용

이와 같은 목적을 달성하기 위한 본 발명의 특징은, 소비자가 접속하는 인터넷 사이트의 활성화를 위한 장치에 있어서, 상기 소비자가 상기 인터넷 사이트를 접속하는데 따른 상품 정보에 대한 특정 데이터를 추출하는 웹서버; 상기 웹서버에서 추출된 특정 데이터를 받아 중요도에 따라 가중치를 적용하여 상기 소비자의 전체적인 활동 수치를 균형적으로 평가하는 가중치필터수단; 상기 가중치필터수단에서 가중치가 적용된 특정 데이터의 각 항목별 레벨 값을 설정하는 레벨생성수단; 상기 웹서버에서 추출된 특정 데이터를 평가하여, 활동 지원비를 결정하여 상기 소비자에게 제공하는 지원비지급수단; 상기 인터넷 사이트의 특성화 서비스에서 벌어지는 상기 소비자의 모든 행동 정보를 항목에 따라 중앙집중적으로 저장하는 개인성향추적데이터베이스; 및 상기 레벨생성수단에서 생성된 상기 소비자의 레벨 값을 포함한 개인 정보를 저장하고, 저장된 레벨 값을 상기 지원비지급수단으로 보내는 개인정보데이터베이스를 포함하는데 있다.

바람직하게, 상기 웹서버는 상기 소비자가 상기 인터넷 사이트를 접속하는데 따른 상품 정보를 자료 열람, 자료 제공, 추천 점수 평가, 운영 업체에서 제공하는 다른 서비스 등의 기준에 따라서 항목화하여 중앙 집중으로 묶여진 특정 데이터를 추출함을 특징으로 한다.

바람직하게, 상기 레벨생성수단은 특정 데이터의 각 항목별 능력치를 갱신하고, 갱신된 능력치로 경험치를 설정하여 레벨 값을 설정함을 특징으로 한다.

바람직하게, 상기 레벨생성수단의 능력치와 경험치는 운영 업체에서 필요에 따라 정한 항목별 값임을 특징으로 한다.

바람직하게, 상기 지원비지급수단은 상기 웹서버에서 추출된 특정 데이터를 평가하여, 평가 단계별 활동 지원비를 생성하고, 상기 레벨생성수단에서 생성된 레벨에 따른 상수를 곱해서 활동 지원비를 결정하여 상기 소비자에게 제공함을 특징으로 한다.

바람직하게, 상기 개인정보데이터베이스는 상기 레벨생성수단에서 설정된 능력치와 경험치 값을 저장함을 특징으로 한다.

바람직하게, 상기 지원비지급수단에의해서 인터넷망을 통해 제공되는 지원비를 지급받고 다른 소비자의 활동을 평가하는 사용자PC를 더 포함함을 특징으로 한다.

본 발명의 다른 특징은, 소비자가 접속하는 인터넷 사이트의 활성화를 위한 방법에 있어서, 상기 소비자가 상기 인터넷 사이트에 로그인하고, 특성화 서비스를 사용하는가 판단하는 제 1 과정; 상기 제 1 과정에서 상기 소비자가 특성화 서비스를 사용하지 않으면 종료하고, 특성화 서비스를 사용하면 상기 소비자의 모든 행동 정보를 개인성향추적데이터베이스에 저장하는 제 2 과정; 상기 제 2 과정의 상기 개인성향추적데이터베이스에 저장되는 행동 정보를 운영 업체의 정책에 따라서 활동 내역에 따른 가중치를 적용하여 필터링한 후 항목별 능력치를 생성하는 제 3 과정; 상기 제 3 과정에서 생성된 항목별 능력치를 종합한 경험치를 생성하고 해당 경험치가 상기 운영 업체에서 정한 일정한 값이 되었는지 판단하는 제 4 과정; 및 상기 제 4 과정에서 판단된 해당 경험치가 일정한 값이 되지 못했으면 종료하고, 일정한 값이 되었으면 상기 소비자의 등급 레벨에 반영하는 제 5 과정을 포함하는데 있다.

바람직하게, 상기 능력치와 상기 경험치는 운영 업체에서 필요에 따라 정한 항목별 값임을 특징으로 한다.

본 발명의 또 다른 특징은, 소비자가 접속하는 인터넷 사이트의 활성화를 위한 방법에 있어서, 상기 소비자가 상기 인터넷 사이트에 로그인하고, 활동 지원비가 소비자 지원 서비스에 사용되는가 판단하여, 활동 지원비가 소비자 지원 서비스에 사용되지 않으면 종료하는 제 1 과정; 상기 제 1 과정에서 활동 지원비가 소비자 지원 서비스에 사용되면 상기 소비자의 자료를 다른 소비자가 평가하는 제 2 과정; 상기 제 2 과정에서 평가한 평가도가 일정 수준이 되었는가 판단하여, 일정 수준이 되지 않았으면 종료하는 제 3 과정; 상기 제 3 과정에서 평가도가 일정 수준이 되었으면, 평가에 따른 등급과 상기 등급에 따른 기본지원비를 생성하는 제 4 과정; 및 상기 제 4 과정에서 생성된 기본지원비에 각 레벨에 따른 상수값을 곱하여 기본지원비를 확정하고 지급하는 제 5 과정을 포함하는데 있다.

바람직하게, 상기 제 1 과정에서의 소비자 지원 서비스를 사용하는 경우 소비자의 활동은 다른 소비자에 의해서 자동으로 평가됨을 특징으로 한다.

바람직하게, 상기 소비자의 활동에 대한 평가는 조회, 추천수 등의 일정한 공식에 의해서 판단됨을 특징으로 한다.

바람직하게, 상기 제 4 과정에서의 평가에 따른 등급은 상기 소비자의 활동에 대한 지원 단계임을 특징으로 한다.

바람직하게, 상기 제 5 과정에서 지급되는 기본지원비는 상기 소비자의 사이버 계좌로 지급됨을 특징으로 한다.

이하, 본 발명의 바람직한 실시예에 대하여 첨부 도면을 참조하여 상세히 설명한다.

도 1은 본 발명에 따른 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 장치의 구성도이다.

도 1에 있어서, 본 발명의 장치는 웹서버(100), 가중치필터수단(110), 레벨생성수단(120), 지원비지급수단(130), 개인성향추적DB(140), 개인정보DB(150), 인터넷망(160), 사용자PC(170, 180)로 구성된다.

상세히 설명하면, 웹서버(100)는 소비자가 인터넷망(160)을 이용하여 접속한 인터넷 사이트로 상품 정보에 대하여 추출된 자료 열람, 자료 제공, 추천 점수 평가, 운영 업체에서 제공하는 다른 서비스 등의 기준에 따라서 항목화하여 중앙 집중으로 묶여진 특정 데이터를 전송한다. 가중치필터수단(110)은 웹서버(100)에서 추출된 특정 데이터를 받아 중요도에 따라 가중치를 적용하여 소비자의 전체적인 활동 수치를 균형적으로 평가한다.

레벨생성수단(120)은 가중치필터수단(110)에서 가중치가 적용된 특정 데이터의 각 항목별 능력치를 갱신하고, 갱신된 능력치로 경험치를 설정하여 레벨 값을 설정한다. 레벨생성수단(120)의 능력치와 경험치는 운영 업체에서 필요에 따라 정한 항목별 값이다.

한편, 지원비지급수단(130)은 웹서버(100)에서 추출된 특정 데이터를 평가하여, 평가 단계별 활동 지원비를 생성하고, 레벨생성수단(120)에서 생성된 레벨에 따른 상수를 곱해서 결정된 활동 지원비를 소비자에게 제공한다. 이때, 사용자PC(170, 180)는 지원비지급수단(130)에 의해서 인터넷망(160)을 통해 제공되는 지원비를 지급받고 다른 소비자의 활동을 평가하도록 서로 역할을 교대한다.

개인성향추적DB(140)는 인터넷 사이트의 특성화 서비스에서 벌어지는 소비자의 모든 행동 정보를 항목에 따라 중앙집중적으로 저장하며, 개인정보DB(150)는 레벨생성수단(120)에서 생성된 소비자의 레벨 값을 포함한 개인 정보를 저장하고, 저장된 레벨 값을 지원비지급수단(130)으로 보낸다. 또한, 개인정보DB(150)는 레벨생성수단(120)에서 설정된 능력치와 경험치 값을 저장한다.

도 2는 본 발명에 따른 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 방법의 흐름도이다.

도 2에 있어서, RPG를 이용하여 인터넷 사이트를 운영하기 위하여 소비자는 사용자PC(170, 180)를 사용하여 접속된 인터넷 사이트에 로그인(Login)하고(단계 S100), 특성화 서비스를 사용하는가 판단한다(단계 S110). 사용자PC(170, 180)는 지원비지급수단(130)에 의해서 인터넷망(160)을 통해 제공되는 지원비를 지급받고 다른 소비자의 활동을 평가하도록 서로 역할을 교대한다.

S110 단계에서 소비자가 특성화 서비스를 사용하지 않으면 종료하고, 특성화 서비스를 사용하면 소비자의 모든 행동 정보를 개인성향추적DB(140)에 저장한다(단계 S120).

한편, 개인성향추적DB(140)에 저장되는 행동 정보를 운영 업체의 정책에 따라서 활동 내역에 따른 가중치를 적용하여 가중치필터수단(110)에서 필터링 처리하고(단계 S130), 항목별 능력치를 생성한다(단계 S140). S140 단계에서 생성된 항목별 능력치를 종합한 경험치를 생성하고(단계 S140), 해당 경험치가 운영 업체에서 정한 일정한 값이 되었는지 판단한다(단계 S160). 이때, 능력치와 경험치는 운영 업체에서 필요에 따라 정한 항목별 값이다.

S160 단계에서 판단된 해당 경험치가 일정한 값이 되지 못했으면 종료하고, 일정한 값이 되었으면 소비자의 등급 레벨에 반영한다(단계 S170).

도 3은 본 발명에 따른 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 방법의 다른 흐름도이다.

도 3에 있어서, RPG를 이용하여 인터넷 사이트를 운영하기 위하여 소비자는 사용자PC(170, 180)중 하나를 사용하여 인터넷 사이트에 로그인(Login)하고(단계 S200), 활동 지원비가 소비자 지원 서비스에 사용되는가 판단하여(단계 S210), 활동 지원비가 소비자 지원 서비스에 사용되지 않으면 종료한다. S210 단계에서 활동 지원비가 소비자 지원 서비스에 사용되면 소비자의 자료를 다른 소비자가 평가한다(단계 S220). 이때, S220 단계에서의 평가는 조회, 추천수 등의 일정한 공식에 의해서 판단한다.

S220 단계에서 평가한 평가도가 일정 수준이 되었는가 판단하여(단계 S230), S230 단계에서 일정 수준이 되지 않았으면 종료하고 평가도가 일정 수준이 되었으면, 평가에 따른 소비자의 활동에 대한 지원 단계인 등급을 생성한다(단계 S240). S240 단계에서 생성된 등급에 따라 기본지원비를 생성하며(단계 S250), S250 단계에서 생성된 기본지원비에 각 레벨에 따른 상수값을 곱하여 기본지원비를 확정하고(단계 S260), 확정된 기본지원비를 지급한다(단계 S270). S270 단계에서 지급되는 기본지원비는 소비자의 사이버 계좌로 지급된다.

이와 같이, 본 발명의 상세한 설명에서는 구체적인 실시예에 관해 설명하였으나, 본 발명의 범주에서 벗어나지 않는 한도 내에서 여러가지 변형이 가능함은 물론이다. 그러므로, 본 발명의 범위는 설명된 실시예에 국한되어 정해져서는 안되며 후술하는 특허청구범위 뿐만 아니라 이 특허청구범위와 균등한 것들에 의해 정해져야 한다.

발명의 효과

결국, 본 발명에 의한 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 장치 및 방법에 따르면 다음과 같은 이점이 발생한다.

즉, 인터넷 사이트에 접속하는 소비자들이 행하는 각종 행동을 보상하기 위하여 활동지원비가 주어지지 않는 서비스를 이용할 경우에는 행동 자료를 수집하여 가중치를 적용하여 활동의 정도를 균형있게 평가하고, 그 결과를 소비자 등급에 반영하며, 활동지원비가 주어지는 서비스를 이용할 경우에는 실시간으로 운영되는 소비자 등급에 따라 활동지원비가 주어지는 크기가 달라지는 것을 통해 소비자의 관심도를 높일 수 있다. 또한, 소비자 개인의 활동도를 정책적으로 정함에 따라서 소비자의 행동 성향을 짧은 시간안에 알 수 있으며, 쇼핑물에 적용할 경우 소비자 개인의 활동을 상품의 종류 단위에 맞추어 각 능력치를 운영함으로써 그 능력치에 따라서 소비자 개인이 어떤 종류의 상품에 관심이 있는지 별도의 시간을 들여서 추적할 필요없다.

(57) 청구의 범위

청구항 1.

소비자가 접속하는 인터넷 사이트의 활성화를 위한 장치에 있어서,

상기 소비자가 상기 인터넷 사이트를 접속하는데 따른 상품 정보에 대한 특정 데이터를 추출하는 웹서버;

상기 웹서버에서 추출된 특정 데이터를 받아 중요도에 따라 가중치를 적용하여 상기 소비자의 전체적인 활동 수치를 균형적으로 평가하는 가중치필터수단;

상기 가중치필터수단에서 가중치가 적용된 특정 데이터의 각 항목별 레벨 값을 설정하는 레벨생성수단;

상기 웹서버에서 추출된 특정 데이터를 평가하여, 활동 지원비를 결정하여 상기 소비자에게 제공하는 지원비지급수단;

상기 인터넷 사이트의 특성화 서비스에서 벌어지는 상기 소비자의 모든 행동 정보를 항목에 따라 중앙집중적으로 저장하는 개인성향추적데이터베이스; 및

상기 레벨생성수단에서 생성된 상기 소비자의 레벨 값을 포함한 개인 정보를 저장하고, 저장된 레벨 값을 상기 지원비지급수단으로 보내는 개인 정보데이터베이스를 포함하는 것을 특징으로 하는 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 장치.

청구항 2.

제 1 항에 있어서, 상기 웹서버는

상기 소비자가 상기 인터넷 사이트를 접속하는데 따른 상품 정보를 자료 열람, 자료 제공, 추천 점수 평가, 운영 업체에서 제공하는 다른 서비스 등의 기준에 따라서 항목화하여 중앙 집중으로 묶여진 특정 데이터를 추출함을 특징으로 하는 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 장치.

청구항 3.

제 1 항에 있어서, 상기 레벨생성수단은

특정 데이터의 각 항목별 능력치를 갱신하고, 갱신된 능력치로 경험치를 설정하여 레벨 값을 설정함을 특징으로 하는 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 장치.

청구항 4.

제 1 항에 있어서,

상기 레벨생성수단의 능력치와 경험치는 운영 업체에서 필요에 따라 정한 항목별 값임을 특징으로 하는 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 장치.

청구항 5.

제 1 항에 있어서, 상기 지원비지급수단은

상기 웹서버에서 추출된 특정 데이터를 평가하여, 평가 단계별 활동 지원비를 생성하고, 상기 레벨생성수단에서 생성된 레벨에 따른 상수를 곱해서 활동 지원비를 결정하여 상기 소비자에게 제공함을 특징으로 하는 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 장치.

청구항 6.

제 1 항에 있어서, 상기 개인정보데이터베이스는

상기 레벨생성수단에서 설정된 능력치와 경험치 값을 저장함을 특징으로 하는 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 장치.

청구항 7.

제 1 항에 있어서,

상기 지원비지급수단에의해서 인터넷망을 통해 제공되는 지원비를 지급받고 다른 소비자의 활동을 평가하는 사용자PC를 더 포함함을 특징으로 하는 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 장치.

청구항 8.

소비자가 접속하는 인터넷 사이트의 활성화를 위한 방법에 있어서,

상기 소비자가 상기 인터넷 사이트에 로그인하고, 특성화 서비스를 사용하는가 판단하는 제 1 과정;

상기 제 1 과정에서 상기 소비자가 특성화 서비스를 사용하지 않으면 종료하고, 특성화 서비스를 사용하면 상기 소비자의 모든 행동 정보를 개인성향추적데이터베이스에 저장하는 제 2 과정;

상기 제 2 과정의 상기 개인성향추적데이터베이스에 저장되는 행동 정보를 운영 업체의 정책에 따라서 활동 내역에 따른 가중치를 적용하여 필터링한 후 항목별 능력치를 생성하는 제 3 과정;

상기 제 3 과정에서 생성된 항목별 능력치를 종합한 경험치를 생성하고 해당 경험치가 상기 운영 업체에서 정한 일정한 값이 되었는지 판단하는 제 4 과정; 및

상기 제 4 과정에서 판단된 해당 경험치가 일정한 값이 되지 못했으면 종료하고, 일정한 값이 되었으면 상기 소비자의 등급 레벨에 반영하는 제 5 과정을 포함하는 것을 특징으로 하는 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 방법.

청구항 9.

제 8 항에 있어서,

상기 능력치와 상기 경험치는 운영 업체에서 필요에 따라 정한 항목별 값을 특징으로 하는 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 방법.

청구항 10.

소비자가 접속하는 인터넷 사이트의 활성화를 위한 방법에 있어서,

상기 소비자가 상기 인터넷 사이트에 로그인하고, 활동 지원비가 소비자 지원 서비스에 사용되는가 판단하여, 활동 지원비가 소비자 지원 서비스에 사용되지 않으면 종료하는 제 1 과정;

상기 제 1 과정에서 활동 지원비가 소비자 지원 서비스에 사용되면 상기 소비자의 자료를 다른 소비자가 평가하는 제 2 과정;

상기 제 2 과정에서 평가한 평가도가 일정 수준이 되었는가 판단하여, 일정 수준이 되지 않았으면 종료하는 제 3 과정;

상기 제 3 과정에서 평가도가 일정 수준이 되었으면, 평가에 따른 등급과 상기 등급에 따른 기본지원비를 생성하는 제 4 과정; 및

상기 제 4 과정에서 생성된 기본지원비에 각 레벨에 따른 상수값을 곱하여 기본지원비를 확정하고 지급하는 제 5 과정을 포함하는 것을 특징으로 하는 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 방법.

청구항 11.

제 10 항에 있어서,

상기 제 1 과정에서의 소비자 지원 서비스를 사용하는 경우 소비자의 활동은 다른 소비자에 의해서 자동으로 평가됨을 특징으로 하는 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 방법.

청구항 12.

제 10 항에 있어서,

상기 소비자의 활동에 대한 평가는 조회, 추천수 등의 일정한 공식에 의해서 판단됨을 특징으로 하는 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 방법.

청구항 13.

제 10 항에 있어서,

상기 제 4 과정에서의 평가에 따른 등급은 상기 소비자의 활동에 대한 지원 단계임을 특징으로 하는 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 방법.

청구항 14.

제 10 항에 있어서,

상기 제 5 과정에서 지급되는 기본지원비는 상기 소비자의 사이버 계좌로 지급됨을 특징으로 하는 RPG를 이용한 인터넷 사이트 운영 방법.

도면

